EARTHBOUND LLEGA A LA eSHOP

CLUB Nintendo®

Revista Oficial

• Chile $ 1.990.00 • Perú Ns 10.00

MARIADOS:

TLOZ: TWILIGHT PRINCESS HD

HYRULE WARRIORS LEGENDS

POKKÉN TOURNAMENT

MEGA POSTER

STARFOX ZERO™

STARFOX ZERO
FALCO
© 2016 Nintendo
C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial

SUMARIO

NUESTRA PORTADA

6 **Star Fox Zero**

Tuvimos que esperar por ellos muchos años, pero ha valido la pena, estamos ante uno de los mejores juegos de la generación.

¡Revisa la Infografía del Arwing!

18 **Star Fox Guard**

El famoso proyecto de Shigeru Miyamoto se transformó en un excelente extra para Star Fox Zero.

34 **Metroid Prime: Federation Force**

Pronto comenzará la cacería por la galaxia, en compañía de tus amigos.

38 **Metroid Prime: Blast Ball**

Conoce uno de los deportes más populares... en el universo de Metroid.

Tips:

22 **TLOZ: Twilight Princess HD**

Te compartimos la ubicación de los ítems más complicados de obtener.

26 **Pokkén Tournament**

Descubre lo que puedes lograr con algunos de los personajes del juego.

28 **Hyrule Warriors Legends**

Revelamos los secretos del título que ha conquistado el Nintendo 3DS.

Lo mejor de la eShop

40 Earthbound

42 Mario Super Sluggers

44 Pilotwings

46 Super Metroid

EDITORIAL

Star Fox ha regresado, lo hace en su versión Zero, para el Wii U

▲ Paso a paso hacia una nueva E3.

Fue una espera prolongada, pero ha valido la pena. Shigeru Miyamoto y su equipo desarrollaron un juego que nos transporta a la emoción de la primera entrega de la serie, con gráficos excelentemente logrados, y con un modo de juego realmente inmersivo. Hay que ponerle las manos al GamePad para disfrutar la experiencia.

Lo mejor de todo, es que tenemos un *bonus* que acompaña a **Star Fox Zero**. Se trata de **Star Fox Guard**, un juego que aprovecha las características del Wii U, haciéndolo entretenido y divertido. En nuestro artículo conocerás más detalles, así como en nuestro canal de YouTube, donde tenemos *gameplay* de este nuevo título de Nintendo.

En este inicio de año hemos recibido grandes lanzamientos, no hay otra manera de ver la llegada de: **Hyrule Warriors Legends**, **Pokkén Tournament** y **The Legend of Zelda: Twiligth Princess HD**. Así que aprovechamos esto y preparamos unos Mariados para acompañarte en estas aventuras y combates. ¡Hasta la próxima!

Toño Rodríguez
Editor

ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García "Master" Kensuo

DIGITAL
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN CHILE
Gustavo Briones
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
GERENTE GENERAL COLOMBIA
Beatriz Pizano

GERENTE GENERAL
CHILE
María Eugenia Golri

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Batlettón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR MÉXICO
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Juan Carlos López
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
COORDINADOR MÉXICO
César Jaques Cuevas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
COORDINADOR MÉXICO
Ramón García Calderón

EDITORIAL
Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 25 Nº 05. Fecha de publicación: Mayo 2016. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E. Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2005-050913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido Nº 4865, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"18336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: A IMPRESORES S.A., Avenida Gladys Marín 6920, Estación Central, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Rosana Morielo. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2255; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE.** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna Nº 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2º Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** Venette Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-955-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN CHILE - PRINTED IN CHILE.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2016.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SQUARE ENIX.

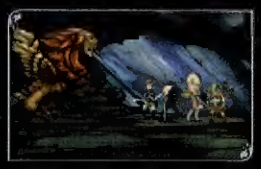
BRAVELY SECOND™

END LAYER

¡ATRÉVETE A ARRIESGARLO TODO EN EL COMBATE NUEVAMENTE!

¡DISPONIBLE YA!

Explora y salva un enorme mundo de fantasía.



Mantén el equilibrio entre riesgo y recompensa en batallas estratégicas.

Alterna entre 30 trabajos únicos con numerosas posibilidades tácticas.

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Puedes descargar el DEMO ESPECIAL en Nintendo eShop

Disfruta del contenido exclusivo de la versión de prueba gratuita.

El juego y la consola se venden por separado.

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2016 Nintendo.

Nintendo

NINTENDO 3DS™

COMUNIDAD

¿Qué es lo que más te atrae de Star Fox Zero para Wii U?

Lo que espero de **Star Fox Zero** es que sea una fiel réplica de sus antecesores, que posea buenas gráficas y variedad.
Feli Andrés E.

Que sea un excelente juego. Ya son 10 años del último título y es tiempo de volver a volar en el Airwing y salvar Lylat System.
Fernando Aguilar

Espero mucha nostalgia con nuevas mecánicas y una historia con algún giro de trama sorprendente.
@Sally690

Poder jugar con las nuevas naves es algo que me resulta emocionante, es lo que más deseo probar.
César Claudio

Que me haga sentir ese mismo sentimiento que sólo Nintendo sabe hacer. El placer de jugar un verdadero videojuego.
Abad Novelo

Extra de colección

Sin duda lo mejor del juego es que tendremos **Star Fox Guard** como un extra que podremos disfrutar.
Eliseo García F.

© 2016 Nintendo

Manténte informado

Lo más relevante de los videojuegos

Se acerca el evento más importante del año en materia de videojuegos, la E3, y en nuestro sitio tendrás la mejor información de esta feria. Además vas a encontrar no sólo las noticias más importantes, también podrás leer nuestras reseñas, previos, artículos de opinión y claro, tendremos para ti nuestros acostumbrados Gamevistazos y Podcast. Queremos tener una gran comunidad, así que no dejes de seguirnos en nuestras redes sociales, nos encuentras como RevistaCN.

revistaclubnintendo.com

Nintendo

SOLO PARA Wii U

▶ Están de regreso. El escuadrón más temible de la galaxia ha vuelto.

Star Fox Zero

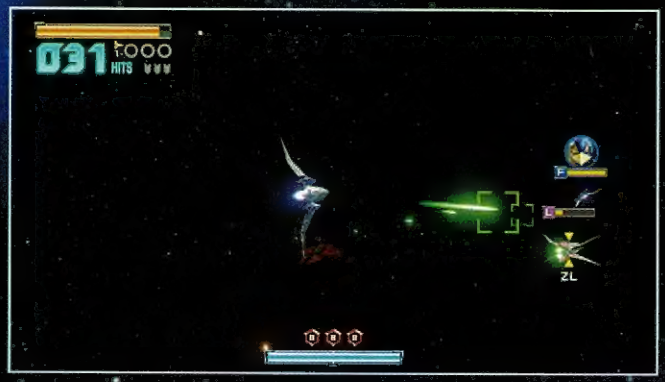
Se suma una estrella más al catálogo de Wii U, con un brillo único y que hacía mucho tiempo que deseábamos ver. **Fox McCloud** y su equipo están listos para regalarnos la nueva visión de una obra enorme, como **Star Fox 64**.

◄ El genio en mecánica del equipo, debes estar atento a sus instrucciones.

© 2016 Nintendo

▶ Busca items ocultos..

▼ Apoya a tus amigos.



▲ Guarda las bombas para los jefes de escena.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Platinum Games**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Era ya necesario verlos de regreso**

Toda una vida, diez largos años fueron los que tuvieron que pasar para volver a tener una entrega más de esta serie, que todos esperábamos en Wii pero nunca ocurrió.

Star Fox tiene millones de seguidores que pedían a gritos un nuevo juego, volar una vez más con sus viejos héroes, además, las nuevas generaciones también querían ver por qué estos personajes se volvieron tan famosos años atrás.

Pero sabemos que Nintendo no es una compañía que se tome las cosas a la ligera, sus secuelas tardan algunos años, hasta que tienen una buena idea para justificar el lanzamiento, no desarrollan juegos anuales.

Es así como anuncian **Star Fox Zero** hace un par de años, mostrando en la última E3, un proyecto mucho más en forma que dejaba a todos sorprendidos, sobre todo cuando se revela que el desarrollador sería Platinum Games.

El estudio encargado de obras como **Wonderful 101** o **Bayonetta 2** sería el responsable de llevar el proyecto y dicha situación, alegró a todos debido a la calidad de sus obras.

Ahora bien, lo primero que debes saber, es que se trata de una reinterpretación de el que es consideraro por muchos, como el mejor juego de la serie, el gran **Star Fox 64** para Nintendo 64.

Tanto la historia como mecánicas, son las mejores que se han visto, por lo que se decidió mantenerlas; pero claro, agregando diversas opciones y modifiando algunos factores para volver el concepto atractivo.

Ahora que han pasado varios meses desde su anunció, podemos decir que el equipo de desarrolló ha logrado su misión, implementar el GamePad en el *gameplay* de forma que sea novedoso y divertido, situación que por mucho tiempo ha sido el dolor de cabeza de varios desarrolladores-

Star Fox Zero integra el GamePad a la perfección, de un modo que vuelve un placer jugar cada uno de los escenarios que se han creado.

© Nintendo

Aprende a controlar tu Arwing

El control ha cambiado mucho del original

Tendremos dos formas distintas para observar la acción en pantalla para este juego. El monitor normal, el de toda la vida será en el que veremos el escenario completo, como siempre, mientras que en el GamePad tendremos una vista en primer persona, como ocurría en el primer juego del Super Nintendo en las misiones en el espacio.

En el GamePad podremos controlar la mira para acabar con los enemigos de forma sencilla, mientras que en la pantalla principal podremos ver los obstáculos de forma completa para poder evitarlos en el momento justo.

Sabemos que suena complicado y debes pensar que es muy poco divertido jugarlo de esta forma, pero no es así, bastan unos cuantos minutos para acostumbrarte y comenzar a disfrutar de este juego como sus creadores lo pensaron.

Tú decides la forma en que vas a disfrutar este gran juego de Nintendo

Otra modalidad que existe, es la de compartir la acción con un segundo jugador. Mientras nosotros controlamos la mira en el GamePad, alguien más puede hacerlo con la nave usando el control Pro del Wii U. En esta forma de juego, la verdad es que sí se requiere de mucha coordinación, pero una vez que te ubicas con tu compañero, todo es alegría.

¡Usa tus amiibo!

El juego es compatible con las figuras de Nintendo

Obtendras diferentes extras al usar los amiibo de **Star Fox**, un buen pretexto para poder sacarlos de su caja si es que los tienes en ella.

Equipo principal
Leyendas vivientes

Slippy
Es un experto en mecánica, te mantendrá al tanto de todo lo que tiene que ver con el estatus de los sistemas y de los enemigos.

Slippy
Es el elemento más viejo del equipo, en su momento formó parte de la agrupación del padre de **Fox**, **James**, por lo que tiene mucha experiencia.

▼ Viejos enemigos han regresado.

▲ Los escenarios han cambiado mucho.

Podemos decir sin temor a equivocarnos que este título es el que mejor uso del GamePad hace de todo el catálogo de Wii U.

Ya lo habían comentado, deseaban mostrar el potencial del control y con este juego lo lograron por completo.

Estamos ante un título muy bien producido, pero debemos recordar que se trata de una reinterpretación de **Star Fox 64**, así que muchos de los elementos que veremos en el juego, son de la obra de Nintendo 64, pero desde otro ángulo.

Así que si esperabas ver al equipo Star Wolf haciendo equipo con **Fox**, pues no, aquí volveremos a ver el inicio de esta rivalidad.

Claro está que el juego tiene muchos detalles nuevos para los que en su momento jugamos la versión de Nintendo 64, podamos tener una experiencia distinta.

Mucho de lo nuevo que vamos a jugar, tiene que ver con los vehículos que estarán disponibles para afrontar toda la aventura.

El principal será el Arwing, que todos conocemos desde el Super Nintendo, pero también contamos con otros vehículos que nos darán nuevas opciones para controlar las misiones, además de una transformación que nadie se esperaba ver, debido a que en su momento, el juego en el que iba a aparecer, fue cancelado.

Fox Mcloud
Líder del equipo. Tiene las mejores habilidades para controlar el Arwing, además de que siempre sabe qué hacer sin importar la situación.

Falco
El rival de **Fox**. Tiene grandes cualidades, pero también un ego del tamaño del sistema Lylat, lo cual le impide llegar al primer puesto.

Nos referimos al Walker, que es una especie de T-Rex en el que se transforma el Arwing, dándote la posibilidad de poder avanzar en el terreno de batalla, pero a nivel de suelo, lo que te permitirá encontrar otros atajos o caminos.

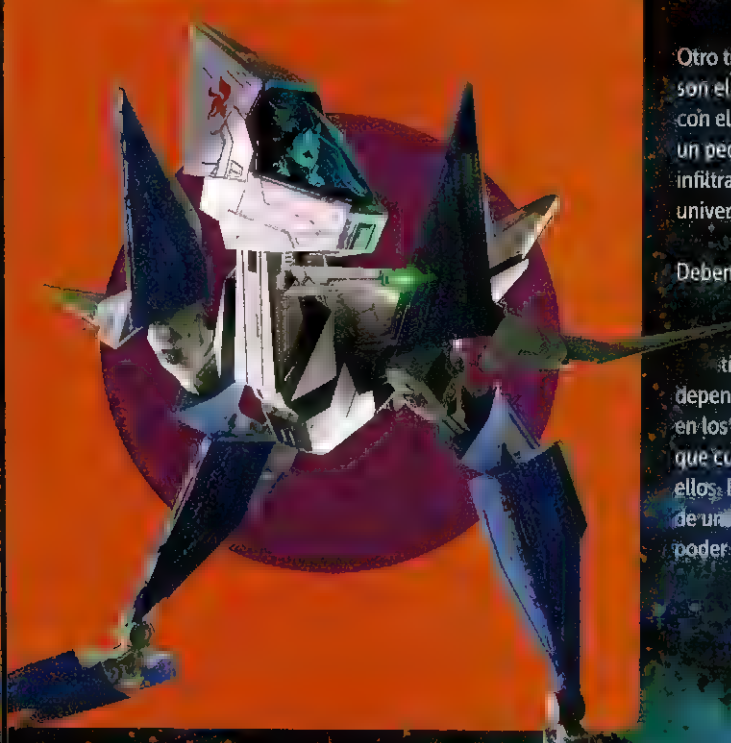
Su primera aparición iba a ser en **Star Fox 2** para Super Nintendo, pero como todos sabemos, a pesar de que el juego se completó, nunca salió a la venta debido a que ya se acercaba el lanzamiento de **Star Fox 64** y prefirieron mudar el proyecto a la consola de 64 bits, manteniendo algunos elementos, pero también dejando fuera otros, como lo fue esta transformación del Arwing, que ahora ha rescatado la gente de Platinum Games para esta obra.

Cambio de imagen

Adáptate al terreno

[illegible] Arwing [illegible] que todos conocemos. Una gran [illegible] toda velocidad mientras terminamos con todos los enemigos que nos encontramos.

[illegible] Arwing [illegible] a pocos [illegible] misiones [illegible] fina. Potencia y [illegible] cantidades [illegible] enemigos.



▲Debes estar atento a los ataques de naves grandes.

▲Corneria, el lugar en el que inicia todo.

Otro tipo de vehículos que tendremos son el LandMaster y el Helicóptero con el que podremos desplegar a un pequeño robot para misiones de infiltración, que son nuevas en el universo de **Star Fox**.

Debemos recordar que en este juego, a diferencia de los últimos dos juegos que hemos visto, el título ofrece diferentes caminos dependiendo si encontramos atajos en los escenarios y de los objetivos que cumplimos dentro de cada uno de ellos. Esto nos motivará a jugar en más de una ocasión cada escenario para poder conocerlo en su totalidad, ya que guarda un sin fin de secretos que alegrarán a todo los fans de la serie que ya tienen años jugando, debido a que en mucho momentos, esta obra es todo un homenaje a los inicios, llenándote de nostalgia.

Debemos recordar el uso de los amiibo, que en este juego ofrecen dos vehículos completamente nuevos.

Se habilitan usando los amiibo de **Fox** y de **Falco**. Son variantes del Arwing, es decir, no te dan realmente una ventaja extra o algún vehículo completamente nuevo para la aventura, sólo variantes muy divertidas.

Puedes elegir la transformación que quieras en cualquier momento

Vehículos

De gran ayuda para el equipo

Gyrowing
Para momentos en los que quieres precisión, este es el vehículo que requieres.

Landmaster
El clásico tanque de la serie que conocimos en el Nintendo 64.

Gravmaster
Dependiendo la misión, podrás volar a una altura prudente y atacar con este nuevo vehículo.

Si usas el amiibo de **Fox**, tendrás como extra, un Arwing muy especial, la del primer **Star Fox** de Super Nintendo.

Tendrá todo el estilo visual que conocimos en aquellos años con ayuda del Chip FX, que le permitía a la consola ejecutar cálculos matemáticos para lograr polígonos 3D en una consola 2D... en pocas palabras, tendremos un aspecto retro.

Pero no será lo único que va a cambiar en este juego, también lo hará la música, al menos del primer nivel, que también será la del juego de SNES.

Si esto se te hace original, espera a ver lo que hace el amiibo de **Falco**, que es el último integrante en llegar a las figuras de Nintendo.

Te dará la posibilidad de controlar un Arwing con colores diferentes. Se cambiarán las tonalidades en azul por unas en color rojo, muy parecido a las naves que controlan los elementos de Star Wolf en su primera aparición.

Con esta Arwing, tendrás un mayor poder en tus ataques, pero por otro lado, también es más débil a los disparos que recibas.

Son sólo dos ejemplos de lo que nos espera en este juego en cuanto a elementos extras. No todos tienen que ver con amiibo, otros tantos tendrás que descubrirlos tú mismo, ya sea mediante elementos en los escenarios o bien, dependiendo de tu desempeño en todos los objetivos.

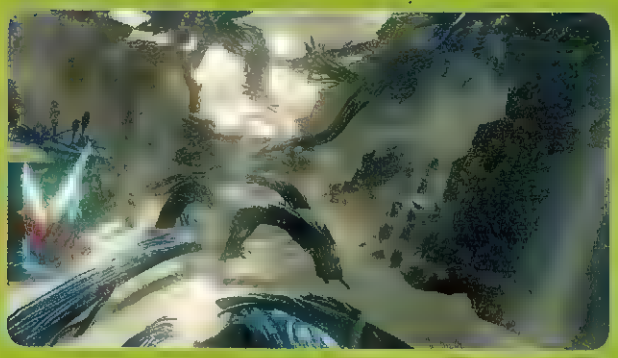
Lo que debemos resaltar es el hecho de que **Star Fox Zero** es un juego apto para todo tipo de público, permitiendo que nuevos juadores puedan acercarse a la serie sin temor, al mismo tiempo que los veteranos disfrutarán de su gran reto.

Conoce algunos planetas

Desde Corneria a Titania

En cada uno de los distintos escenarios, usarás un vehículo especial, ten en cuenta que debes explorar lo más posible con cada uno para encontrar las rutas alternas y de este modo, conozcas todo el juego.

La historia y los personajes que vas a conocer dependen de esto, así que no dudes en terminarlo en más de una ocasión.



Las misiones que tendremos que completar se dan en muchos tipos de ambientes, al igua que de planetas

El modo para jugadores novatos, tendrá como base, que puedan explorar sin preocupaciones.

Al igual que ocurre en otros juegos como por ejemplo: **Yoshi's Wolly World**, seremos invencibles, lo que nos servirá para poder conocer algunos aspectos que pudieran costar trabajo.

Sabemos que muchos de nuestros lectores, la gran mayoría, están en contra de este tipo de acciones en los juegos, pero debemos dejar bien claro que no quiere decir que el juego como tal, sea sencillo de terminar, para nada, cuenta con una gran dificultad, sobre todo si quieres obtener las mejores puntuaciones y conocer todo el juego, es simplemente una opción para que las personas que por tiempo o habilidad no puedan superar alguna escena, no se queden atorados para siempre en ese punto.

Siempre será una decisión del jugador el poder usarla o no, así que si formas parte el grupo de jugadores que prefiere afrontar el reto, simplemente debes ignorar esta opción.

Star Fox Zero es un juego completo, en el que todo tiene sentido en el diseño y estructura de los niveles, ofreciendo el reto que nunca debe dejar de ofrecer un videojuego, así que no debemos de confundir una opción con lo que representa el juego total.

Lo único que debe importarnos, es que **Star Fox** está de regreso y que el Sistema Lylat necesita una vez más de nuestra ayuda para quedar liberado de los ataques de **Andross**, quien esta vez parece que no se dará por vencido tan fácilmente como en otras ocasiones.

◀ Destruye varios enemigos de un disparo.

▼ ROB sigue estando presente en el juego.

▲ Un nuevo amigo por conocer

Los seguidores de Nintendo tenemos años pidiendo un nuevo juego de **Star Fox**, y por fin ha llegado, situación que tenemos que valorar y aprovechar.

Al igual que pasó con **Fire Emblem Awakening**, esta puede ser la última oportunidad para que Nintendo considere el seguir desarrollando juegos de esta serie, así que es momento de apoyar y comprar esta obra, que desde ahora podemos decirlo, será uno de los grandes lanzamientos del año.

El quipo **Star Fox** está de regreso, con un control impecable, buscando lo más alto de la serie. No sabemos si logrará quitar del sitio de honor a **Star Fox 64**, pero lo que si logrará, es revivir una serie que muchos comenzábamos a olvidar, y lo hará de la mejor forma, adaptando una gran historia a las nuevas generaciones, esas que están buscando héroes con rostro.

Todo parece apuntar a que será otro gran año para Wii U, con muchas más exclusivas, y esta es una de ellas, con la que comienza este periodo en el que no podremos hacer otra cosa que no sea disfrutarlo.

Se extraña una modalidad multijugador como en el Nintendo 64, pero se entiende que debido al sistema de control que decidieron incluir, no sería posible que lograran una experiencia óptima, pero realmente, es lo de menos. Es el momento de cruzar una vez mas la galaxia, de tener nuevas aventuras y recuerdos, de vivir una aventura más con el sello de Nintendo y sus grandes personajes.

Una muestra de talento

Diversión y creatividad

▲ Sr. Iwata, Miyamoto y Reggie formando Star Fox

▲ Un gran homenaje durante la última E3

Conoce el Arwing

Ha evolucionado en cada juego

Te presentamos todos los cambios de la nave a lo largo de la historia.

Vista frontal

Vista lateral

Vista superior

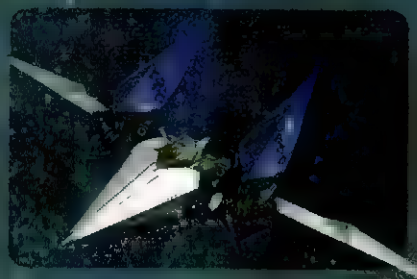
Laser
Aquí se generan los disparos, arma principal de todo el Arwing.

La primera entrega

El nacimiento en el NES

- 1992 **Star Fox**
  El juego que dio origen a todo, el original de Super Nintendo.

- 1996 **Star Fox 64**
  El Arwing tomó forma en el Nintendo 64 con este gran diseño.



- 2005 **Star Fox Assault**
  Para el quipo de Namco, este es el aspecto que tiene la tradicional nave.

Plasma engine
Gracias a esta cualidad puede alcanzar grandes velocidades en poco tiempo.

Por las nubes
Ha sido la nave principal del equipo Star Fox. Puede volar a gran velocidad, equipada para misiones de diferente tipo, con armamento suficiente para detener a todo enemigo.

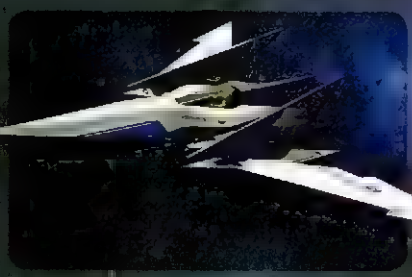
Han sufrido cambios a lo largo de los años, pero se sigue disfrutando como la primera vez el volar con una de estas bellezas de la serie.

Superando el hecho de que el control tiene el eje invertido en todas las entregas, comienzas a volar como todo un profesional.

▲ ¿Te parece similar al diseño del Arwing de Falco?

Variable sweep-wing
Las alas de la nave se adaptan para volar a distintas alturas.

G-diffuser system
Permite a la nave moverse en cualquier dirección para las batallas.

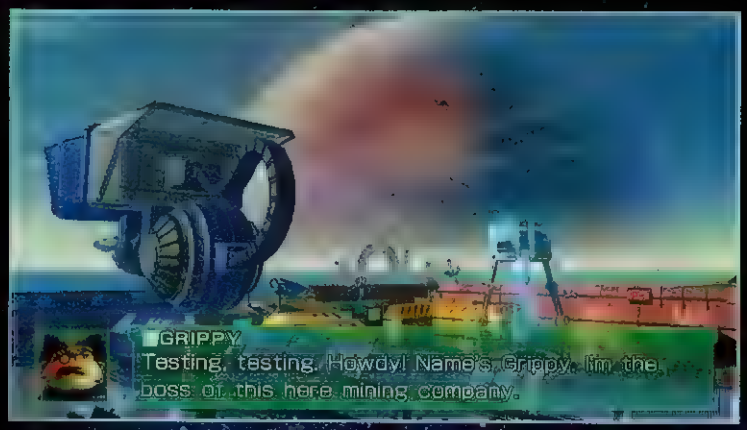


- 2005 **Star Fox Adventures**
No tiene tanta relevancia como en otras entregas, pero también aparece.

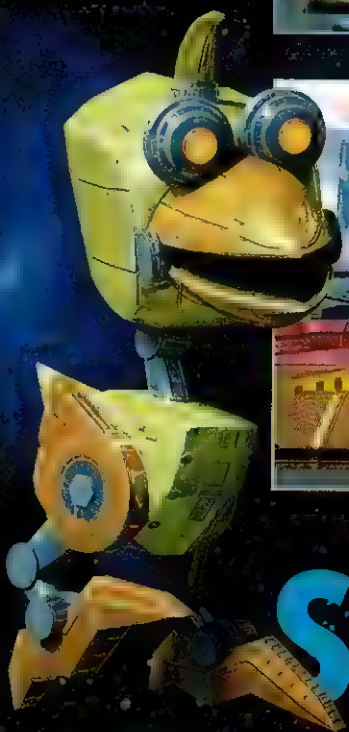
- 2007 **Star Fox Command**
Para el Nintendo DS, en **Star Fox Command**, este fue el diseño.

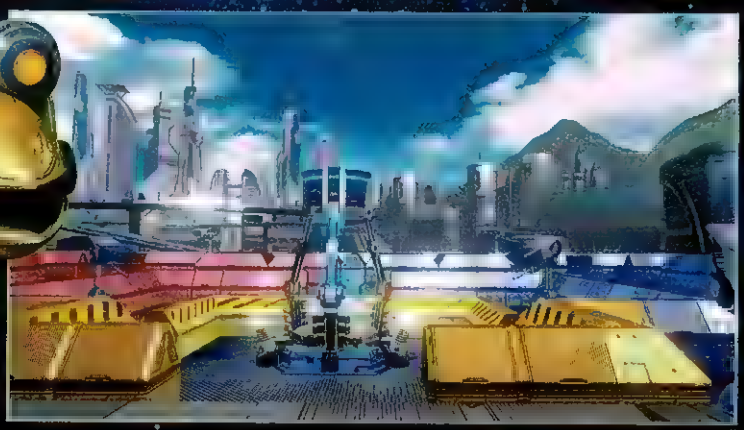
- 1992 **Star Fox 64 3D**
Así fue como quedó el diseño del *remake* de la obra de Nintendo 64.

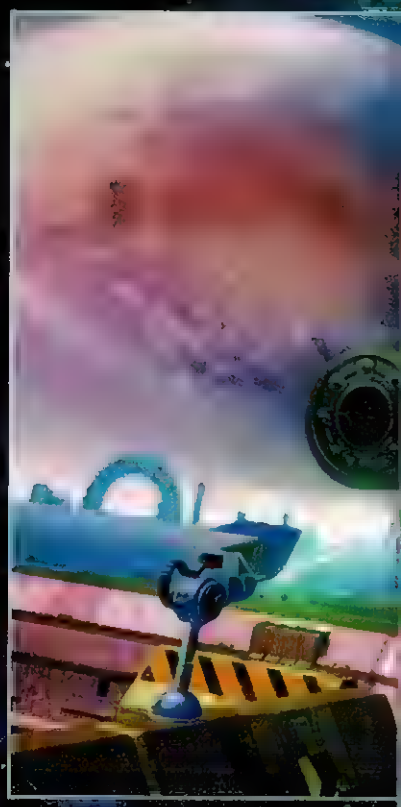
▶ Visualmente tiene buenos detalles.



▼ Uno de los enemigos a enfrentar.







◀ Actúa rápido ante lo que veas en cámaras.

Star Fox Guard

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Peleas
- Jugadores 1
- Opinamos Innovación al estilo de Nintendo

Esta fue una de las sorpresas que se revelaron tiempo después de dar a conocer **Star Fox Zero**.

¿Recuerdan **Project Guard**? Era uno de los proyectos que el mismo Shigeru Miyamoto estaba desarrollando para Wii U y que mostró al mundo hace un par de años, durante la E3.

Pasó el tiempo y se comentó que el proyecto seguía en marcha, pero al no mostrar nada nuevo, se pensó que los fantasmas de la cancelación estarían rondando el juego.

Por fortuna no fue así, sólo sufrió una muy buena transformación.

Se convirtió en **Star Fox Guard**, juego que tiene todas las mecánicas que se mostraron en su momento, pero apoyados con los personajes de la popular serie de Nintendo.

El juego será un extra que se incluirá en el juego en formato físico y también para los que decidan descargarlo mediante la eShop, aunque claro, en formato descargable.

Sin duda un extra que nadie esperaba, pero que todos vamos a disfrutar.

No es la primera vez que Miyamoto sugiere el uso de **Fox** y compañía para sustituir a los personajes en un juego, lo mismo pasó con **Dinosaur Planet** de RARE, que se terminó convirtiendo en **Star Fox Adventures**.

◀ A pesar de su aspecto, te puede atacar.

No sabes si viene a atacarte o a salvar el mundo de la basura.

Nadie podrá dudar de su gran genio.

Para los que no recuerdan el proyecto original o simplemente son nuevos en esto, vamos a recordarles un poco la mecánia de juego.

Eres el vigilante de una zona en la que debes mantener la tranquilidad, si notas algo raro, lo mejor será solucionar el problema.

Por lo regular son fugas de personajes. Para evitar que se escapen, tienes que revisar cada una de las cámaras que componen el sistema de vigilancia, cuando notes algo raro, en el GamePad activas varios elementos como armas, que pondrán fin al problema.

Al inicio es algo complejo, porque toma tiempo acostumbrarse a la gran cantidad de cámaras que están en pantalla. Resulta parecido a uno de los minijuegos de **Mario Party 4** en el que debías estar atento a un gran número de ventanas para buscar al culpable.

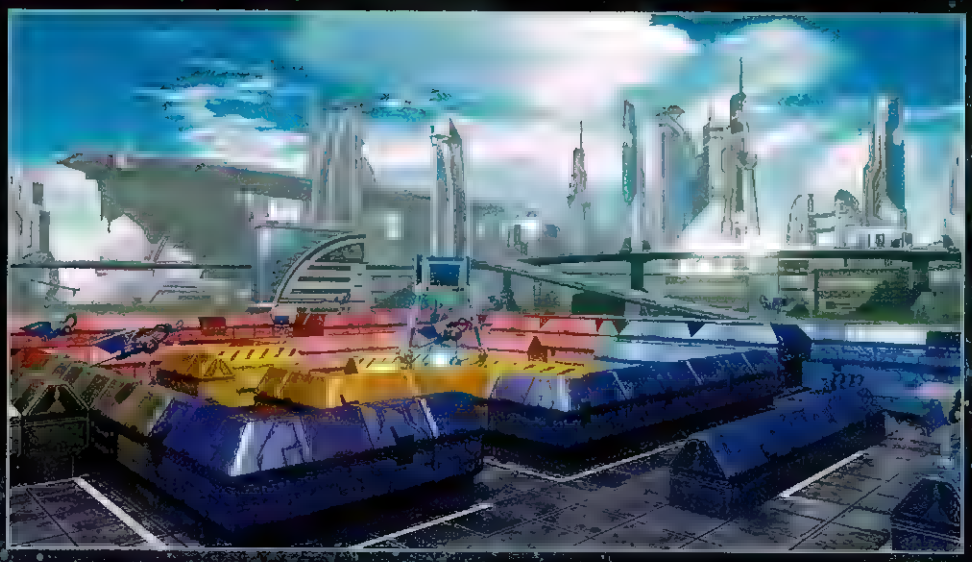
Cuando te das cuenta que lo importante es no descuidar la pantalla del GamePad, todo se vuelve divertido y emocionante, pero sobre todo adictivo, es la palabra que mejor define a este juego.

Puedes jugar por horas sin darte cuenta del paso del tiempo, te quedas enganchado desde el primer segundo, siempre intentando mejorar en cada una de la situaciones que debes superar, es perfecto.

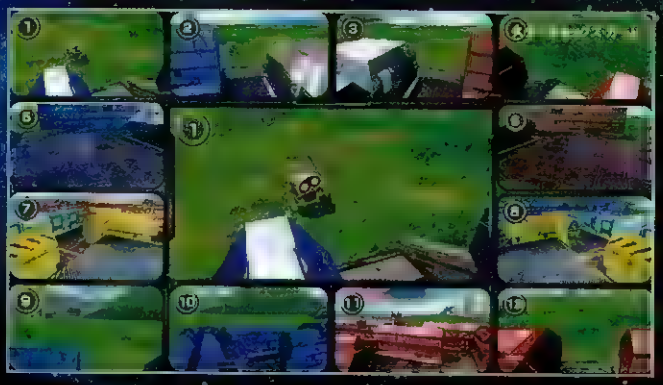
Que no se te pase una sola pantalla, en cualquiera puede haber un fugitivo

La acción estará en ambas pantallas.

▼ Cada escenario tiene un reto diferente.



▼ Puedes enfocar a los enemigos.



▲ Tu equipo te ayudará en todo momento.

En el juego que se presentó en la E3, eran robots los que controlabas, además de las cámaras de forma solitaria, pero aquí no pasa eso, ahora el protagonista es **Slippy Toad**, el genio del equipo **Star Fox**, quien junto a su tío, tiene que controlar todo el circuito de cámaras.

Resulta muy divertido ver a este par de personajes con el control.

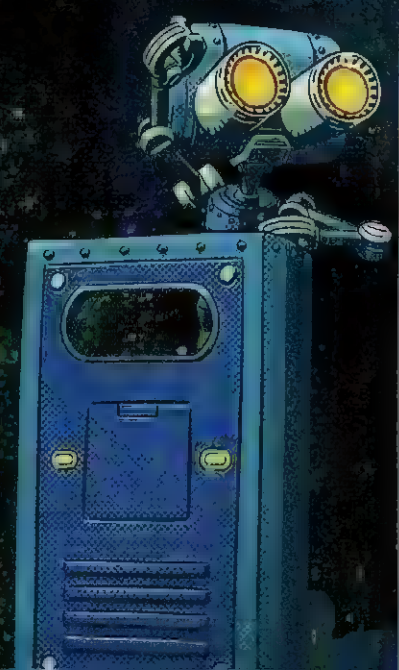
A **Slippy** siempre lo hemos visto como el último en rango dentro del equipo **Star Fox**, pero el verlo aquí tomando decisiones, la verdad es que genera una empatía distinta a la que siempre habíamos tenido con él en otros juegos de la serie.

Los enemigos que vas a tener que acabar, son los clásicos de **Andross**, los que ya hemos enfrentado en muchas ocasiones, pero con un aspecto diferente, para volverlo mucho más cómico y divertido.

En cuanto veas a uno de estos enemigos acercarse, lo que tienes que hacer es activar las armas que correspondan a la cámara en al que está el personaje, por eso es muy importante que siempre tengas el GamePad en observación.

Después de unas cuantas partidas podrás hacerlo sin mirar, pero al inicio es importante que tengas contacto visual con ambas pantallas de juego, hasta que puedas perfeccionar tus habilidades con el control.

▼ Busca los puntos débiles.



▶ No todos los personajes son malos.

▲ No tardes demasiado en detener a los invasores.

▲ Recupera las cámaras dañadas.

De colección

Un gran paquete

Las primeras entregas de **Star Fox Zero**, tendrán como extra a **Star Fox Guard**, lo mismo pasará si lo adquieres por medio de la eShop.

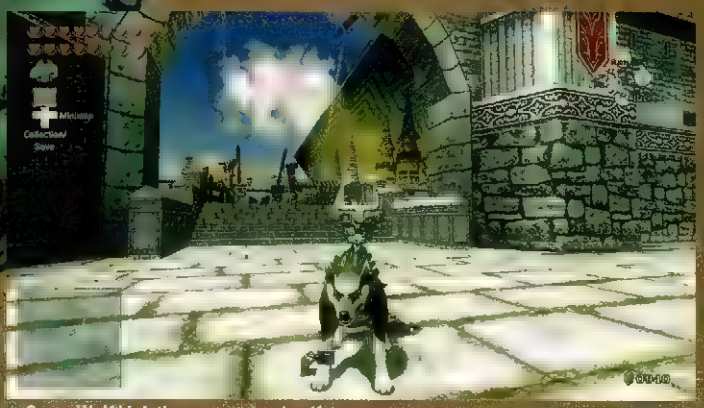
Sin duda es la mejor forma en la que se pudo realizar este juego. Ya se había comentado tiempo atrás, el juego tal vez no daba para un título completo, pero como este extra en **Star Fox Zero**, queda de maravilla.

Por si fuera poco, también será compatible con las figuras amiibo de **Star Fox**. Con ellas, cuando tengamos problemas en la pantalla o se nos esté llenando el campo de visión de enemigos, sólo tenemos que colocarlas sobre el GamePad, y el resto del escuadrón **Star Fox** llegará para atacar todo el campo.

Como puedes darte cuenta, es un juego completo en todo sentido, que nos ofrece una experiencia novedosa que hace uso del GamePad como pocos juegos.

▶ Una excelente imagen del juego.

▲ Nunca esperes al enemigo, comienza los ataques.



▲ Como Wolf Link tienes ventajas de olfato.

The Legend of Zelda Twilight Princess HD

Te facilitamos tu camino en este juego

- Compañía: Nintendo
- Desarrollador: Nintendo
- Categoría: Aventura
- Jugadores: 1
- Opinamos: Una aventura sin vigencia

Uno de los primeros [illegible] que tienes en todo juego [illegible] tu suerte, es encontrar todas las botellas.

Son útiles para guardar desde agua hasta pociones para restaurar los estados a su máximo potencial en el momento en que lo necesites. En este juego, puedes reunir hasta cuatro de estos objetos, y te vamos a decir cómo encontrarlas todas.

La primera [illegible] de [illegible] de [illegible] no la tienes, no puedes seguir avanzar.

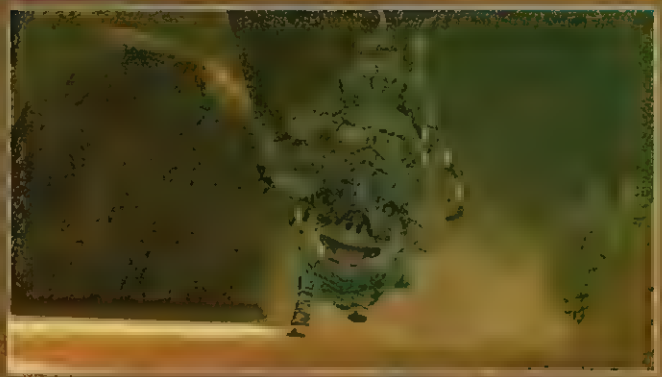
Te la da la señora de la tienda del pueblo. Una vez que has recuperado a su gato con un rico pescado, te compensará regalándote la primera botella, con la mitad de su capacidad con leche fresca; sí, sólo la mitad, el resto es para su gato, pero se agradece el gesto de la señora.

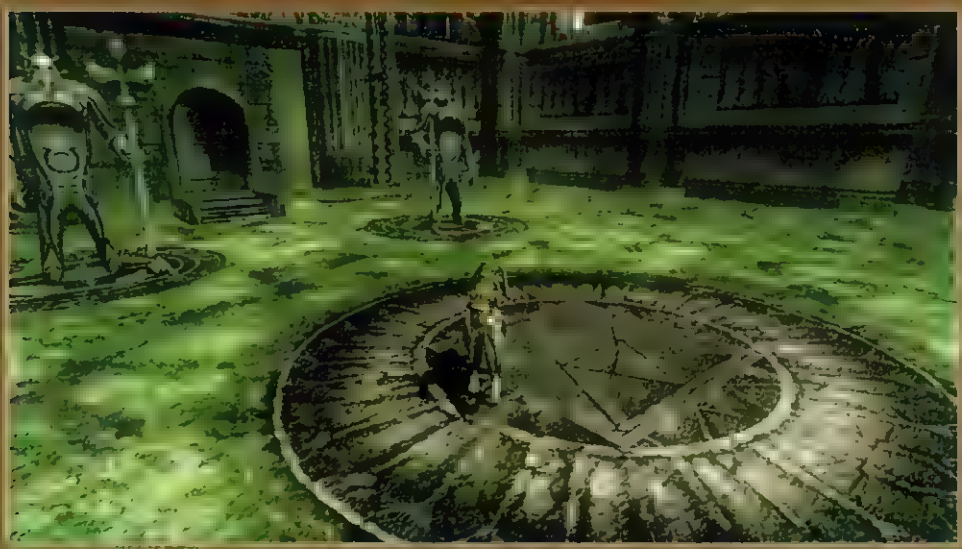
Para la segunda botella necesitas primero haber completado la primera parte del mundo de la sombras.

Al volver, te vas a encontrar con el vendedor de aceite, que previamente, al iniciar tu aventura, te había regalado el candil y un poco de aceite para su uso correcto.

Ahora tiene una botella llena de este líquido que te venderá por 100 rupias.

▲Busca colocarte en lugares seg


▲Cada enemigo tiene un punto débil.


◀En esta parte, cuidate de la estatuas.

La tercera botella es una de las que puedes obtener de forma sencilla o complicada, dependiendo de la suerte que tengas en ese momento.

En **TLOZ: A Link to the Past**, existía un cuarto de corazón que aparecía de forma aleatoria dentro de un campo en el que debías usar la pala, pues aquí pasará algo similar, aunque no al nivel de frustración del juego de SNES.

Necesitas ir al Muelle de Pesca, esta zona se encuentra en la parte superior del mundo de los **Zora**, ahí veras una parte en la que puedes pescar de forma libre.

Usa la caña que tienes en tu inventario, no la que puedes rentar en ese lugar. Ahora bien, todo es cuestión de suerte en este momento, ya que la botella la tienes que pescar.

Como te decimos, todo es un acto de paciencia, te puede salir a la primera o le puedes tarda mucho tiempo.

No hay una zona especial en la que aparezca más rápido, lo único que tienes que hacer es intentar hasta que le aparezca la botella.

Como siempre, la última botella es la más complicada de obtener. Tienes que dirigirte a la Ciudadela de Hyrule, ahí conocerás a un personaje que te pedirá que termines con algunos espectros que lo han estado molestando, y que de hecho son la causa de su estado actual, así que debes ayudarlo.

Al terminar las peticiones pequeñas, te hará una muy especial, el acabar con todos los espectros de Hyrule.

Realmente no son tantos, son veinte [illegible] que te recomendamos usar el candil [illegible] encuentran estos seres, evitando que des vueltas sin sentido.

[illegible] tienes que volver con el curioso personaje y como recompensa [illegible] la última botella del juego, con un contenido muy especial.

▲Estos son los espectros que debes encontrar.

Te recomendamos tener al menos dos botellas siempre con una hada dentro de ellas

▶ Visita todas las tiendas.

▼ Un golpe fuerte y termina con todo.

▲ Aprende las secuencias de ataques.

Control total

No pierdas detalle de la aventura

En el control puedes ver tu ubicación dentro el mapa, así como la de algunos objetos importantes. Siempre que necesites orientarte, voltea al GamePad, ahí encontrarás las respuestas a la mayoría de preguntas respecto a los mapas.

En el juego puedes conocer siete técnicas secretas que un antiguo guerrero te enseña (¿será realmente un Link del pasado?).

La más complicada de encontrar, es la última, por eso te diremos cómo obtenerla. En una de las partes del Poblado Olvidado, veras unas casas abandonadas, rompe las cajas que verás dentro para descubrir unas ventanas ocultas.

Ahora salta por dichas ventanas para llegar hasta una Piedra del Aullido, ahí, después de tocar la melodía correcta, te indicarán el lugar en el que aparecerá el guerrero que te mostrará la técnica, el gran ataque circular.

Esto será cerca del castillo de Hyrule, sólo debes comunicarte con el lobo dorado y listo.

No corras hasta que sea necesario.

En este juego, a diferencia de toda la serie, para juntar un corazón completo, necesitas cinco piezas, no cuatro, por lo que algunos se pueden volver un dolor de cabeza.

Te vamos a dar los últimos dos corazones, que están en el Palacio del Crepúsculo, y que por obvias razones, muchos pasan por alto.

El primero está tras la neblina oscura del segundo pasillo del palacio. Lo único que tienes que hacer, es usar la bola de luz para que la neblina desaparezca y puedas recorrer el pasillo para llegar hasta el cofre que contiene el corazón.

La última pieza se encuentra en el quinto piso del palacio, debes de usar la misma bola de luz para poder pasar por la neblina oscura del cuarto.

Después se activarán algunas plataformas por las que debes transportarte hasta un hueco en la mitad de la habitación, ahí estará un cofre, que dentro tendrá la última pieza de corazón del juego.

En próximos números te daremos la ubicación de otros ítems que pueden causarte problemas.

Recuerda que en el caso de las armas, siempre van a ser la solución a los acertijos más complicados de los calabozos en los que te encuentres, sólo es cuestión de experimentar para saber de qué forma te pueden ayudar en tus problemas. Disfruta del juego [illegible] especial, no dudes en comentarnos para poder ayudarte.

No puede faltar en un juego de la serie.

Corazones

Alarga tu vida

En total encontrarás 40 corazones en todo el juego, repartidos entre templos, tiendas y exteriores, así que no olvides explorar cada lugar dentro del juego.

▲ Snivy, letal a distancia.

▲ Confusión cuando entra Mismagius.

Pokken Tournament

Conviértete en un campeón Pokémon

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Namco Bandai**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Una excelente adaptacion**

© 2016 Nintendo

Nos han preguntado mucho acerca del sistema de batalla de **Pokkén Tournament**, así que hemos decidido simplificarlo para que comiencen a practicar de inmediato.

Hay tres técnicas básicas en el juego, los ataques normales, es decir los básicos golpes, los agarres y los contraataques.

Para dominar este juego, tienes que lograr comprender como trabajan estos movimientos. Los ataques van a tener prioridad sobre los agarres, estos la tendrán contra los contraataques y estos últimos, como es obvio por el nombre, la tendrán contra los ataques que intentes realizar.

La regla es simple y funciona de maravilla una vez que logras identificar los movimientos de cada peleador.

Por eso es muy importante que juegues con todos los personajes, conoce bien lo que pueden ofrecerte cada uno de ellos, así estarás en ventaja al momento de las competencias en línea, que es donde se conoce a los campeones.

amiibo Card

Shadow Mewtwo al combate

Hay muchos peleadores ocultos del juego, y lo obtienes sólo al utilizar la amiibo Card. Colócala en GamePad y comienza a luchar.

▲ Con Croagunk garantizas poder.

▲ Ninetales es ideal para rematar.

Los jugadores profesionales saben bien que las batallas se ganan usando todos los recursos que el juego ofrece, quien más conoce las opciones de la obra, es quien tiene más oportunidades para ganar, de modo que los **Pokémon** ayudantes, son vitales.

Antes de cada encuentro, te van a pedir que selecciones a uno de diferentes grupos de **Pokémon**, y al inicio de cada *round*, debes elegir a uno que te va a ayudar contra tu rival.

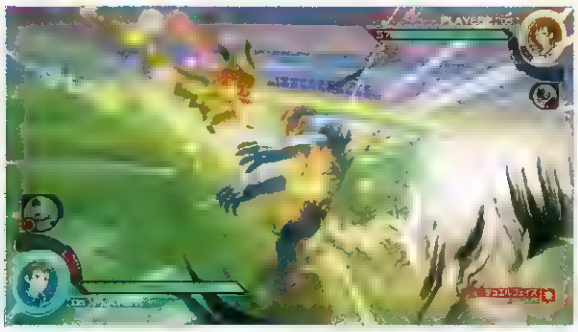
No se trata de lanzar al ataque a tu compañero siempre que tengas problemas, sino de hacerlo en el momento correcto.

Por lo general, el momento indicado para apoyarte en estos **Pokémon** extras, es cuando tu adversario está con la guardia baja, pero también debes pensar en la sorpresa para lograr conectar tus ataques.

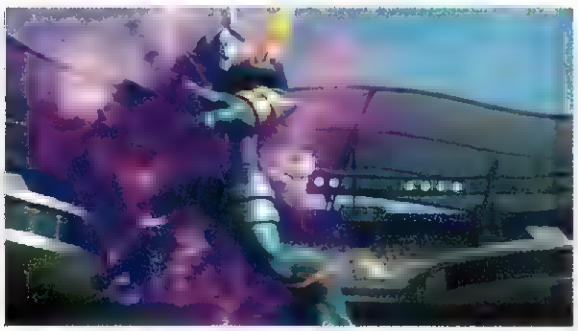
Experimenta con las distintas parejas de ayudantes que puedes obtener en el juego

Si comienzas a correr hacia él, es un momento que debes aprovechar para distraerlo y causarle daño, no importa si el distractor es tu ataque o tu compañero, si inicias la secuencia de combo, estás del otro lado.

Nadie se convierte en un gran jugador de la noche a la mañana, todo es cuestión de trabajo y constancia. Si uno de tus combos no te sale o se rompe antes de tiempo, practica, cambia al rival, las circunstancias de cercanía en los muros invisibles, todo afecta el desarrollo de una cadena de golpes, y será mejor que sepas como reaccionar ante ellas porque llevas tiempo practicando y no reacciones por simple inercia dento de una pelea de verdad. Así que no dejes de practicar.



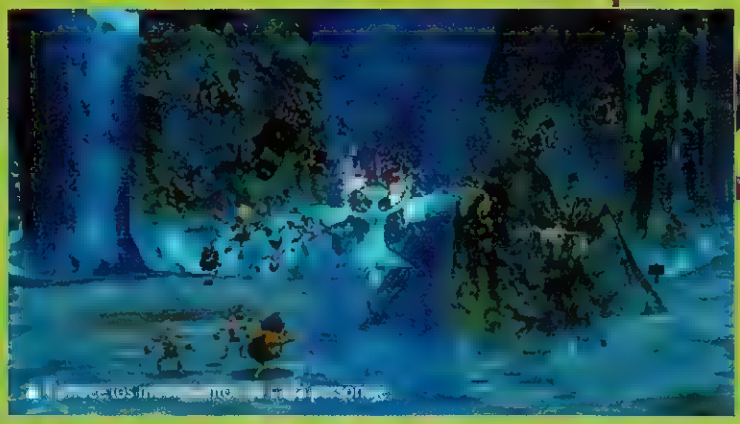
▲ Si un golpe entra, puedes enlazar muchos más.



▲ ¿Será uno de los favoritos?

▲ Un personaje poderoso y veloz.

▲ Intenta acaba con muchos enemigos de un ataque.



Hyrule Warriors Legends

Conoce los secretos de esta gran obra

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Tecmo Koei**
- Categoría **Aventuras**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Ideal para los que buscan retos**

© 2015 Nintendo

Desde su lanzamiento en Wii U, el juego ha generado una gran cantidad de dudas respecto a los corazones, ya que muchas personas no saben cómo obtenerlos, así que te diremos la forma correcta de hacerlo

En el modo Leyenda del juego, es donde vas a enconrar tanto los contenedores como los corazones que completarán tu energía en todo el juego, lo importante es explorar el nivel para poder encontrarlos.

No suelen estar en lugares demasiado ocultos, pero el secreto es saber con qué personaje buscar.

Cada vez que entras a una misión, el juego te sugiere a un personaje para poder encarar el nivel y seguir la historia de una forma lineal.

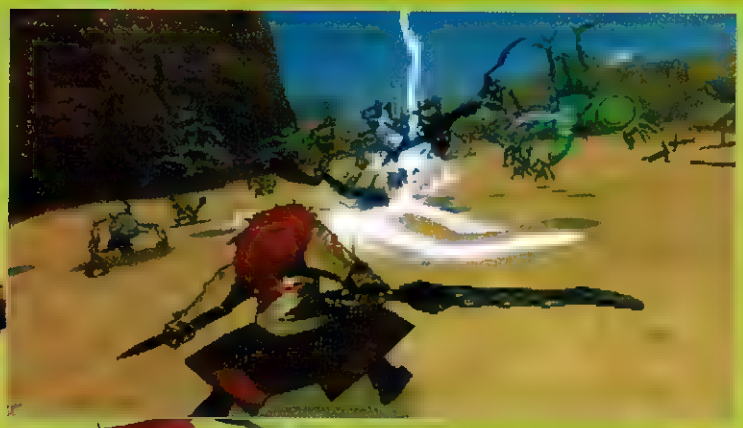
Por lo regular, no tomamos dichas sugerencias y terminamos eligiendo al personaje que mejores resultados nos haya dado o bien al que nos acaban de dar en ese momento.

Esto es un error, ya que lo que debes hacer es tomar dicha sugerencia, ya que sólo esos personajes son los que pueden tomar los contenedores de corazón y los cuartos del mismo.

Ubicarlos en el mapa es una tarea sencilla, sólo tienes que dirigirte a los lugares con un mayor número de enemigos, o bien, volar los objetos pesados como rocas con algunas bombas y listo, aparecerá un cofre que sólo el personaje que te indican puede abrir para tomar el corazón.

A diferencia de la serie tradicional de Zelda, no debes resolver acertijos para llenar tu barra de corazones

▲ La gran exclusiva de este juego.



▶ Usa los ataques especiales con jefes.

▲ Encadena los movimientos.

Las **Skultullas** de **TLOZ: Ocarina of Time**, también han vuelto a este juego, pero ahora encontrarlas depende de tus habilidades como guerrero y no tanto de la exploración.

Al juntar estas extrañas arañas, te otorgan un fragmento de una ilustración, así que si deseas tener la imagen completa, debes encontrar a las 32 **Skultullas** del juego.

Puedes encontrar una por nivel y para poder hacerlo no tienes que seleccionar un personaje en especial, a diferencia de los corazones, aquí puedes usar con quien mejor te acomodes para pelar, esto por una razón especial.

Necesitas vencer a 1000 enemigos dentro de cada uno de los escenarios del juego para que aparezca una de las arañas que requieres.

Es por ello que te permiten jugar con el personaje que quieras, ya que con el que tengas mejores habilidades, te será más fácil el poder completar los 1000 enemigos derrotados para que aparezca.

La araña no va a aparecer en el punto en donde derrotaste al último enemigo, necesario para reunir las diez centenas, lo hará en un lugar especial dentro del mapa, que te van a indicar con una telaraña.

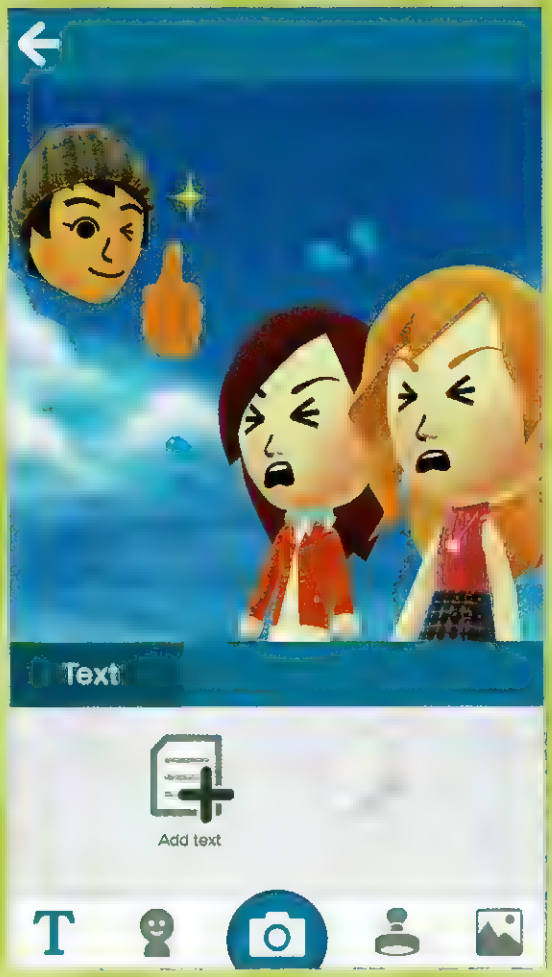
Es importante que en ese momento no pienses en nada más que no sea llegar a esa zona, ya que tiene un límite de tiempo, y si no llegas para tomarla, se va, dejando tu esfuerzo en la basura, y la única forma de volver a obtenerla es haciendo todo desde el comienzo del nivel.

Armamento

Decide con qué arma jugar

Puedes obtener diferentes armas avanzando en el juego o bien usando amiibo para desbloquear algunos especiales

▶ Puedes visitar a los Mii de otras personas.



▲ Comparte con tus amigos tus creaciones.

▲ Obtén monedas para My Nintendo.

Miitomo

Conoce los secretos de todos tus amigos

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Social**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Nuevos horizones para Nintendo**

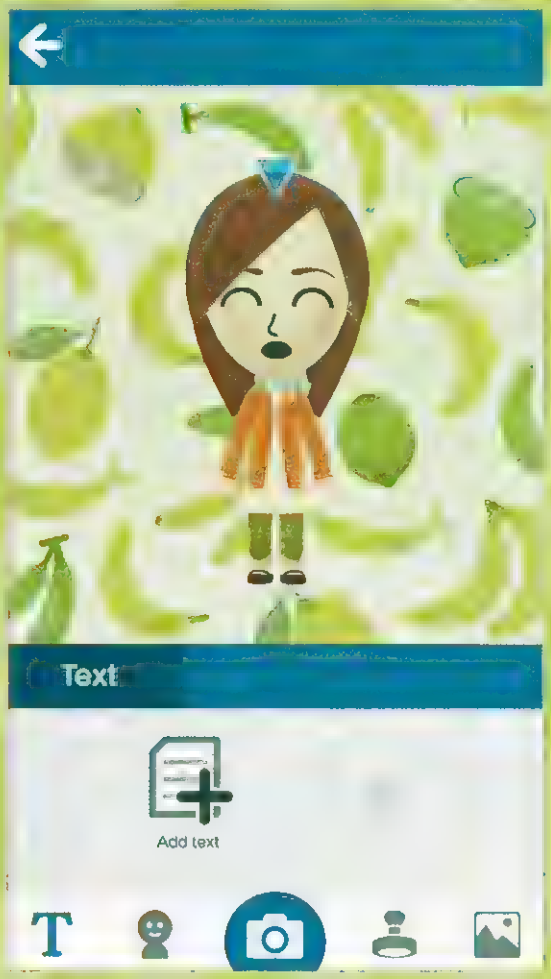
Esperemos que para cuando leas esto, ya se encuente disponible en Latinoamérica. Somos afortunados. Somos testigos de uno de los cambios más importantes de Nintendo en su historia, han dado el paso que muchos esperaban hace años, el de crear juegos y aplicaciones para dispositivos móviles.

Sin duda un cambio importante en la filosofía de la compañía, pero que como todo lo que realiza, fue bien pensado, no llegan imitando lo que ya existe, sino proponiendo.
Cuando se dio la noticia, fueron muchos los que esperaban pronto un anuncio en el que se indicara cuáles de los juegos clásicos de Nintendo estarían disponibles para descarga.

Pero esto no funciona de ese modo, al menos no para Nintendo. Su primera aplicación estaría desarrollada pensando en ofrecer una experiencia distinta a todos los usuarios de este tipo de dispositivos.Fue así como llegó **Miitomo**, que a diferencia de lo que muchos creen, no es un juego como tal, sino una aplicación social.Como se esperaba, ha roto todo tipo de cifras en las distintas tiendas virtuales, en las que le bastó un día para volverse la aplicación más descargada, y no sólo por la compañía que lo crea, sino por la gran creatividad en el diseño.

© Nintendo

▶ Puedes agregar textos a tus fotos.



Lo primero que tienes que hacer en esta aplicación, es crear a tu Mii. Resulta igual de divertido que en las consolas de Nintendo, incluso puedes importar alguno que ya tengas hecho mediante un código QR.

Si lo prefieres, puedes hacer uno partiendo de cero o bien, usando una fotografía. Es en ese momento cuando comienza realmente lo interesante.

Tu Mii te realizará preguntas, que puedes responder en ese momento o si lo prefieres, cuando te sientas seguro de tu respuesta.

Todas estas respuestas son las que pueden ver los amigos que tengas en esta pequeña Red Social.

En las respuestas ellos pueden dejarte comentarios y de este modo, conocerlos un poco más.

Sabemos que se lee un poco raro, y es increíble el hecho de que puedas conocer mejor a una persona que es tu amigo, pero créenos, lo vas a hacer, ya que las preguntas que **Miitomo** te hace, no son para nada comunes, y en ocasiones, te pondrá a pensar o a meditar tus acciones.

Lo interesante de esto, es que todas las preguntas y respuestas, son leídas por tu **Mii** en voz alta, sí, así como lo lees, y lo mejor de todo es que tú puedes decidir el tipo de voz que tendrá, si será grave, de adulto o de un niño.

Por si te lo estabas preguntando, será en español. Para todas aquellas personas que no les agrada jugar en inglés, bueno, hay buenas noticias, podrán jugar **Miitomo** y escucharlo en su idioma. Pero el conocer los secretos de nuestros amigos no es la única función de **Miitomo**, cuenta con muchas más.

▲ La gorra de **Mario**, el primer regalo del juego.

¿Piensas vestir a tu Mii siempre a la moda? La tienda cuenta con decenas de atuendos para probarte

▲ Prueba tu suerte en este juego.

Ahora todas tus fotos tendran el estilo de Nintendo, dejándolas listas para presumir con tus amigos

El juego cuenta con minijuegos que te consumen monedas o dulces, los cuales te ganas de dos formas, jugando y respondiendo las preguntas o comprando con dinero real.

Lo que te recomendamos es jugar **Miitomo** diario, esto te dará monedas y premios cada día, de modo que no tendrás la necesidad de gastar dinero real para participar en los juegos o al comprar ropa para tu **Mii**

Otro de los puntos fuerte del juego, es la fotografía, ya que te permite editar de formas únicas y divertidas todas las fotografías que tengas almacenadas en tus dispositivos.

Puedes colocar a tu **Mii** en ditintas poses y con divertidos atuendos, para después compartir la fotografía en tus redes sociales o bien, guardarla en tu teléfono para enviarla después.

Su conexión con My Nintendo es directa, y aunque en algunos países aún no se encuentran disponibles, es cuestión de tiempo para que lo hagan y puedan disfrutar de sus beneficios.

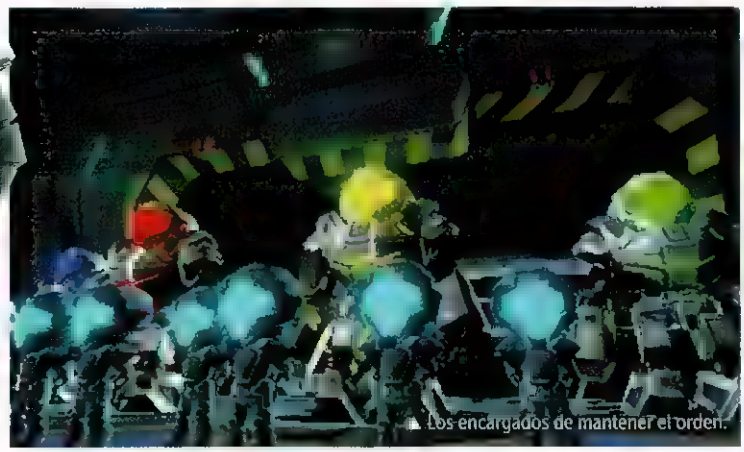
Es la primera aparición de Nintendo en este mercado, y creemos que lo ha hecho con el pie derecho, usando la platafoma táctil de estos dispositivos para lograr una interacción sencilla pero muy divertida.

En el futuro será un hecho que veremos juegos completos, enfocados en otro tipo de jugadores, usando de formas novedosas los aspectos técnicos de las diversas plataformas

Para los que esperan ver juegos del pasado con un control táctil, honestamente, lo vemos complicado, aunque tal vez algunas nuevas versiones creadas para ese tipo de control puedan llegar en el futuro.

amiibo
Pilotea naves interplanetarias en combates aéreos de alto octanaje
Identifica objetivos en tu televisor y dispáralos con el control Wii U GamePad
Pilotea una variedad de vehículos en la tierra y en el aire
STARFOX ZERO
¡DISPONIBLE YA!
INCLUYE EL JUEGO STARFOX GUARD
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
Wii U

▲ Ubica bien a tus compañeros de equipo.


▲ Los encargados de mantener el orden.

Metroid Prime: Federation Force

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Diversión para cuatro personas**

El juego más polémico de los últimos años, no tanto por lo que ofrece, sino por el enojo de un sector de jugadores que sin darle oportunidad, lo desacreditaron, al tiempo que exigían un juego con **Samus** como protagonista principal del título.

Ha pasado prácticamente un año desde su anuncio, y ahora, todas esas personas que lo criticaron sin razon, simplemente ya no han podido dar la cara, el juego ha tomado fuerza.

El título, como su nombre lo indica, se realiza en el universo de **Metroid**, pero no es un juego sin una historia como tal, cuenta con un argumento diferente en el que tendremos que formar parte de una patrulla especial para derrotar a varios enemigos.

El objetivo principal de esta obra, es que nos juntemos con nuestros amigos para poder disfrutarlo, ya sea de forma local o en Internet, lo que cuenta será explorar en grupo.

No usaremos armaduras como la de **Samus**, de hecho los diseños que conocemos y que en estemomento te mostramos en las imágenes que acompañan el artículo, son robots, que cuentan con un piloto que controla todo desde la parte interior.

¿Llegaremos a cruzarnos con **Samus**? Es la pregunta que muchos se hacen, pero la verdad, es lo de menos, el juego cuenta con contenido suficiente para divertirnos por horas.

© Nintendo

◀ El trabajo en equipo lo es todo en el juego.

▼ La historia aunque sencilla, es interesante.

¿A qué ambiente te recuerda?

La serie **Metroid Prime**, creada por Retro Studios, es de lo mejor que se ha visto en los mundos en primera persona, no sólo por su estilo de juego, sino por los grandes mundos a recorrer.

¿Te imaginas explorar Phendrana con tus amigos? bien, este juego te dará la posibilidad de recorrer escenarios en condiciones similares a los que ya hemos superado en anteriores juegos, sólo por ese detalle resulta intersante el brindarle una oportunidad.

El primer punto para poder difrutar del juego en plenitud, es contar con tres amigos más, como ya comentamos, no importa si lo haces de forma local o si los buscas en Internet, pero sólo de este modo tendrás la mejor experiencia completa que pretenden los creadores.

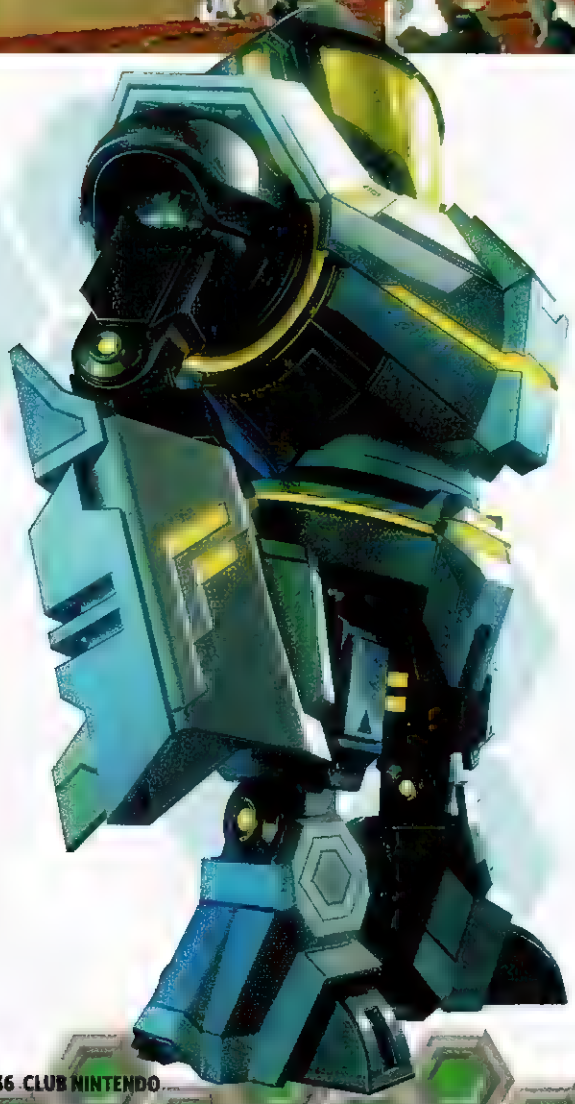
En este momento, es muy común que en este tipo de juegos, se den opciones multijugador para que cada quien juegue cuidando sus intereses y se encargue de disparar al resto, pero por fortuna, esto no ocurre aquí.

Tomando como base lo que se ha visto en otros juegos como **Monster Hunter** de Capcom, o el reciente **Final Fantasy Explorers** de Square Enix, la base de todo el juego será la cooperación, de este modo todos los participantes tendrán un papel importante en la aventura y nadie tendrá que cargar con el peso de la misión, es la mejor forma de disfrutar el juego.

▼ Tendremos algunos cinemas de la aventura.

▲ Apoya a quien tenga menos energía.

▲ No quieras ser el héroe, aprende a trabajar con tus compañeros.



El trabajo en equipo es primordial para cumplir con las misiones

El jugar en primera persona puede no ser tan común en obras para portátiles, pero no deja der ser una gran experiencia cuando se hace e buena forma, como ya lo habíamos vivido en **Prime Hunters** para Nintendo DS.

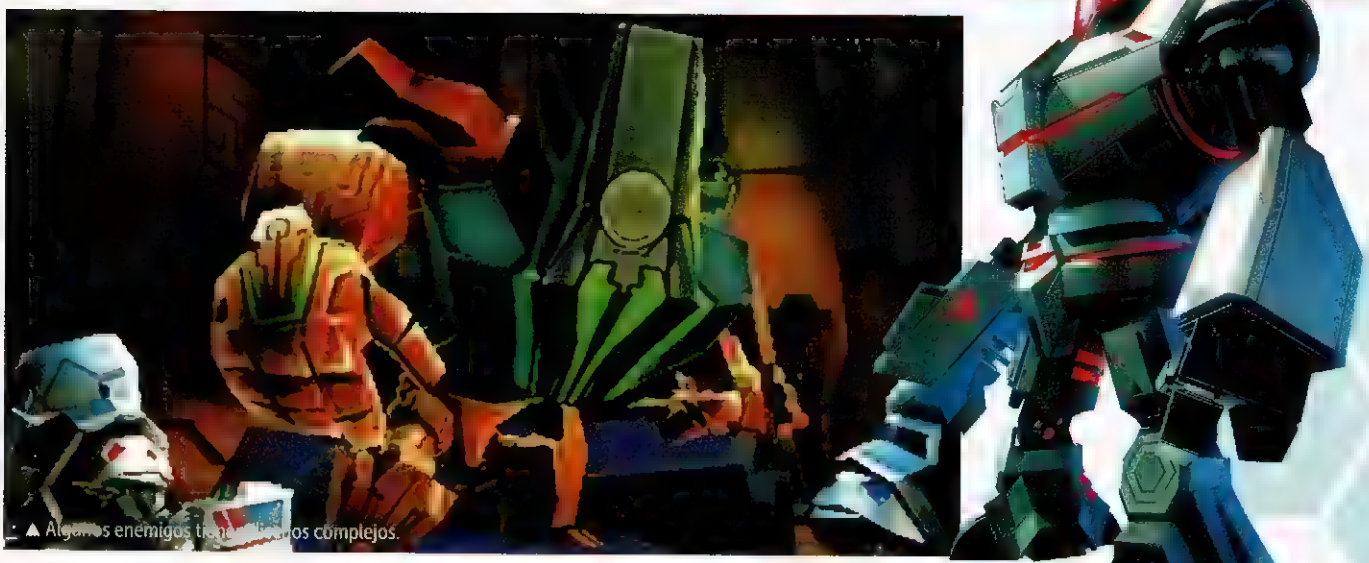
Cuentas con una gran cantidad de armas para equipar en tu robot, cada una con efectos diferentes, que debes conocer muy bien antes de utilizar en la batalla, ya que de no hacerlo, puede resultar contraproducente para todo el equipo involucrado.

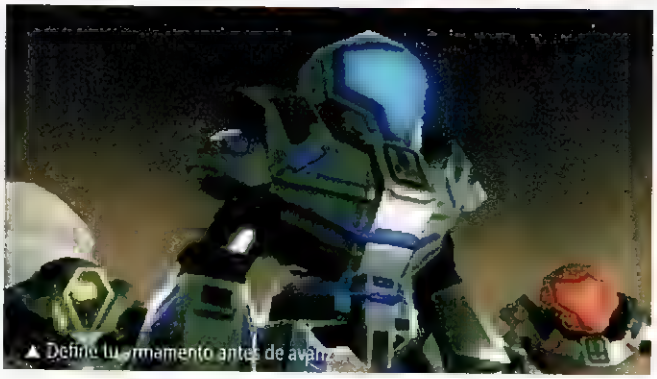
Es necesario que organices bien a tus compañeros, que se encarguen de diferentes objetivos una vez que ha comenzado la misión, de este modo todos avanzan al mismo tiempo.

El juego al igual que la serie **Prime**, no es un FPS, sino un FPA, es decir, la aventura tiene mayor peso.

En muchos momentos tendrás que explorar en lugares en las que no hay enemigos, pero sí diversos obstáculos para poder seguir avanzando entu misión, como acertijos e interruptores que tienes que aprender a usar.

Al igual que pasa con otros juegos de Nintendo en los que juegan más de dos personas, las acciones y movimientos están enfocados en la participación de todos los jugadores, es decir, tienes que mantenerte pendiente de lo que ocurre en pantalla para poder asistir a los compañeros que lo necesiten y no tener problemas de comunicación.


▲ Algunos enemigos tienen ataques complejos.


▲ Define tu armamento antes de avanzar.

▲ Concentra tus ataques.

Aún sin fecha exacta de salida al momento de escribir este previo, podemos asegurar que ha superado las expectativas tan sólo con lo que se ha mostrado hasta ahora.

Se trata de un modo cooperativo en el que se toman los mejores elementos de la serie **Prime**, pero ahora en un modo multijugador que nos pondrá a jugar por semanas enteras.

En ese sentido debemos decir que el juego, en lo que hemos podido probar, es realmente divertido, esto gracias a la movilidad que se ha creado para esta obra, optimizado la movilidad con el control del Nintendo 3DS para lograr la mejor de las experiencias en ese sentido. Aún tiene algunas semanas de desarrollo por delante, así que no dudamos que mejore aún más

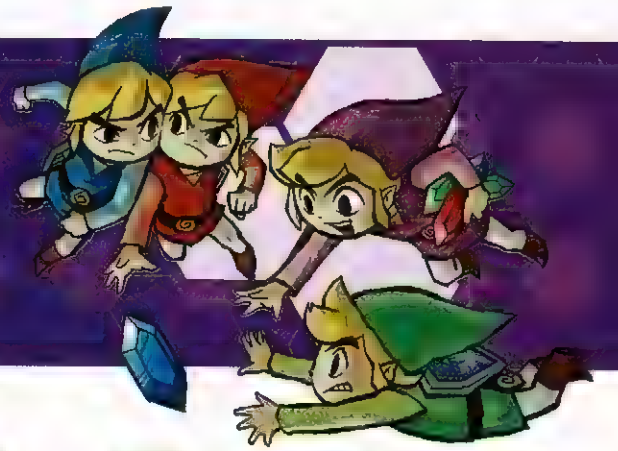
Conociendo a Nintendo, hará de este título uno de los juegos revelación para este año, demostrando que la innovación es necesaria en este tipo de series, sobre todo para dejar respirar un poco a ciertos personajes.

Metroid Prime: Federation Force dejará satisfechos a todos los que buscan un buen juego cooperativo para poder disfrutar con los amigos, pero también lo hará con los verdaderos fans de **Metroid**, no con los que lo criticaron anticipadamente, sino con los que fueron pacientes y esperaron hasta ver los avances de esta obra, que como ya te comentamos, dará mucho de qué hablar, porque no nos estrañarían contenidos adicionales con misiones especiales o incluso personajes.

Para cuatro

Juntos pero no revueltos

No es la primera vez que Nintendo realiza un juego cooperativo para cuatro personas usando a una de sus series principales.



▲ Defiende tu territorio con poder.

Metroid Prime: Blast Ball

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Divertido para jugar con amigos**

Como un gran extra, en **Federation Force**, podremos jugar **Metroid Prime: Blast Ball**, juego que hizo se debut de una forma un tanto inesperada.

El año pasado, Nintendo revivió una antigua competición que se volviera legendaria por varios aspectos, nos referimos al **Nintendo World Championship**.

Se trata de una torneo en el que varios jugadores participan por ser el mejor del mundo en los títulos de Nintendo.

En sus primeros años se jugaba **Super Mario Bros.**, **Tetris** o algún otro clásico del momento, pero el año pasado que regresó a la vida, se usaron otras obras, como **Super Mario Maker** y este **Blast Ball** de **Metroid Prime**.

Se pensó que sería un juego que se quedaría como un bonito recuerdo de una competencia oficial de Nintendo, pero no fue así, algunos meses después, se confirmaría que estaría como extra en **Federation Force**.

Gracias a lo interesante y divertido del juego, no tardó en volverse de los más esperados, a pesar de que **Federation Force**, no lo fue tanto.

Compite con tus amigos por ser el mejor en el espacio jugando Blast Ball

© Nintendo

◀ Un tiro lejano puede marcar la diferencia.

◀ Revisa las estadístcas de cada juego.

▲ Apunta bien para evitar disparos perdidos.

El juego tiene toda la movilidad de un título de la serie **Prime**, pero aquí jugamos con robots controlados por pilotos dentro de ellos.

Se forman dos equipos integrados por cuatro jugadores y ahora deben competir por ver quienes son los mejores en **Blast Ball**.

Estamos ante un deporte de ficción que se practica en una cancha cerrada, si tuviéramos que compararla con algo en la vida real, podríamos decir que es muy similar a las de fútbol rápido.

El objetvo es llevar una pelota a la portería del equipo contrario, suena muy sencillo, pero será complicado lograrlo en la práctica.

Tendremos que llevar la pelota usando nuestras armas, no habrá grandes patadas voladoras ni movimientos con el cuerpo para golpear la bola.

Todo lo que hagamos lo tendremos que marcar con disparos. Al inicio, la verdad es que todo se vuelve un mar de rayos en el que gana el que dispara más, pero no tiene que ser así siempre, conforme vas ganando experiencia, mejora tu forma de jugar, y te das cuenta que un sólo disparo bien colocado es mejor que muchos sin ningún sentido, además de que el apoyo de el resto de jugadores es vital para lograr el triunfo, así que debes practicar mucho.

Minijuego

Lo vimos en Nintendo Land

No es la primera vez que se usa el universo de **Metroid** para realizar un minijuego, también paso en **Nintendo Land** para Wii U.

◀ Grandes amigos de aventura.

▼ El misterio es total en el juego.

▲ Un vecindario como ninguno.

Earthbound

El RPG de Lanzamiento del

- Compañía: Nintendo
- Desarrollador: Nintendo
- Categoría: RPG
- Jugadores: 1
- Opinamos: Un clásico que debes jugar

Nintendo sabía muy bien que todos estábamos esperando juegos de Super Nintendo en nuestro New Nintendo 3DS, y sabía que muchos deseábamos probar por primera vez este título. Pues bien los deseos y sueños se hicieron realidad y ahora es posible conocer este RPG que cambió el género.

El juego es enigmático, el que se desarrolle bajo el genero de RPG fue la mejor opción, debido a esto hace que nos empapemos más con el personaje, con su historia y con el misterio de sus gráficas y entorno.

Por mucho que parezca un juego infantil debido a sus personajes, te podemos asegurar que no es así y que su historia te sorprenderá como por las veces lo han hecho.

Es de esos juegos que te marcan como video jugador, y que si bien es cierto que la historia es la misma para todos, cada quien pueda contarla a su manera, por lo que recordará de ella, por los lazos que puedes sentir con los personajes y porque nunca olvidarás lo vivido en **Earthbound**.

Ya se encuentra disponible también para Wii U, pero creemos que esta es la mejor manera de disfrutarlo, llevándolo a todos los lugares en los que nos encontramos.

¿Llegará la tercera parte? Todo nos hace pensar que sí, pero será decisión de Nintendo si al final lo hace, pero ojalá que de lanzarlo, sea para N3DS.

© Nintendo

TAMBIÉN EN ESPAÑOL
amiibo
LANZAMIENTO 4 DE MARZO
THE LEGEND OF ZELDA
Twilight Princess HD
Juego The Legend of Zelda Twilight Princess HD
+
figura amiibo Link Lobo
INCLUYE
Nintendo
Wii U

Mario Super Sluggers

¡Conecta el batazo de tu vida!

Nintendo

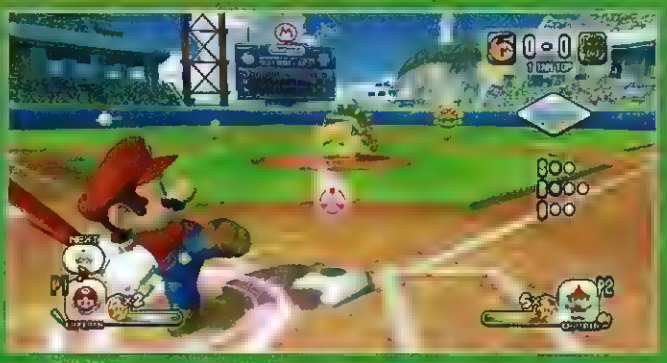
1-4

• Opinamos

L

los que hemos probado un juego de

nunca nada está escrito hasta el final del encuentro. No es uno de los títulos



▶ Espera el momento justo para batear.

POKKÉN TOURNAMENT™
¡PRÓXIMAMENTE!
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
Wii U

▶ Concéntrate al llegar al centro.

▲ Vigila tus indicadores.

▲ La variedad de naves es grandiosa.

▲ La paciencia es la clave del éxito.

Pilotwings

Siente la adrenalina de volar en diferentes vehículos

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulación**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Todos extrañamos esta serie**

De los juegos mas queridos y que tal vez nunca se le hizo justicia como merecía es **Pilotwings**. Un gran simulador de vuelo que usaba como pocos el famoso Modo 7 con el que contaba el Super Nintendo, y que nos podía ofrecer y generar movimientos y rotación de la cámara, generando una experiencia única al momento de jugar, y más si se trataba de títulos con naves.

No es un juego al que se le pueda considerar fácil, ya que la manera en como controlas tu vuelo es vital. Las indicaciones de altitud son básicas, por lo que la precisión es la parte fundamental para poder conseguir avanzar en el juego.

Ahora que los videojuegos dejaron de exigirnos, no está de más que le des un vistazo a este juego para que conozcas lo que era el reto hace años.

© Nintendo

LANZAMIENTO
25 DE MARZO

amiibo

HYRULE WARRIORS LEGENDS

DISFRÚTALO EN EL
new NINTENDO 3DS XL

NEGRO

ROJO

NUEVOS PERSONAJES

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

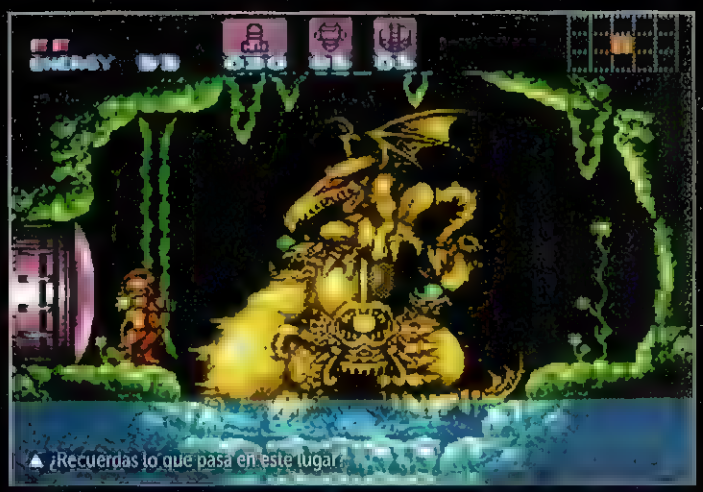
Este videojuego de Control Parental para [illegible] de acceder al modo 3D para menos de 6 años. [illegible] 11 juego y la consola se vendan por separado. El juego funciona en ambos 3D, pero [illegible] las consolas New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL.
© Nintendo © KOEI TECMO GAMES, LTD. All rights reserved. Nintendo 3DS [illegible] of Nintendo. © 2014 Nintendo

Nintendo

NINTENDO 3DS

▶ El traje de la bella Samus.

▲ El momento en que todo inicia.



▲ ¿Recuerdas lo que pasa en este lugar?

Super Metroid

El calificativo Super, no pudo ser mejor

- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
Una obra maestra del Super Nintendo

En 1994 nuestro Super Nintendo se vistió de gala para recibir a uno de los mejores juegos de esa generación y que sin duda con esta entrega marcó su futuro en la industria, fue el año en que se consolidó como uno de los preferidos de muchos debido a que se salía de lo visto en aquel momento y nos llevó a una experiencia única en compañía de la mejor caza recompensas, Samus Aran.

Acción y exploración, son las palabras que definen a este juego. Estás en un planeta en el que debes recorrer a detalle cada lugar, buscando pistas o elementos que te ayuden a seguir con tu misión. El *gameplay*, historia, música y la ambientación son perfectos.

El entorno de misterio en este título es el que te anima a ir explorando, te engancha para continuar con la historia en todo momento.

La magia del Super Nintendo la tenían sus juegos, y es esa misma magia la que hace que después de más de 20 años sus obras se sientan vigentes.

Si no has disfrutado de tan colosal obra de Gunpei Yokoi, es el momento de hacerlo, ser volverá uno de tus juegos favoritos y conocerás el origen de una serie que se ha colocado como favorita entre los fans de Nintendo.

© Nintendo

amiibo
Chibi-Robo!™
ZIP LASH
¡DISPONIBLE YA!
¡Conéctate A Una Nueva Aventura!
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
NINTENDO 3DS™

Never give up

▲Te mostramos los primeros niveles del título.

▲ El juego en el que se basa Star Fox Zero fue de Nintendo 64.

▲ Un emocionante recorrido por los mundos de Star Fox Zero.

RevistaCN

¡Suscribete a nuestro canal!

Encuentra los mejores análisis de todos los juegos de la serie, además de los videos más emocionantes de los últimos títulos.

revistaclubnintendo.com

RevistaCN

RevistaCN

RevistaCN

STARFOX ZERO
FOX
C • L • U • B
Nintendo
Revista Oficial

STARFOX ZERO
SLIPPY
C • L • U • B
Nintendo
Revista Oficial

C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
STARFOX
ZERO
零
©2016 Nintendo

BRAVELY SECOND™
END LAYER
C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD.